

CANADA TRADING COMPANY

WRITTEN BY

MARTIN ARNOLD



(c) und Lizenz 3809 by MULTISOFT, L. Scheitza
Laden Sie das Programm bitte mit

LOAD: " ", 6, 1
RUN



CANADA

1875



Stützpunkte:

- 1.) Vancouver (gleichzeitig Ausgangsbasis)
- 2.) Prince George
- 3.) Prince Rupert
- 4.) Fort Jelson
- 5.) Whitehorse
- 6.) Dawson
- 7.) Fort Good Hope
- 8.) Fort McPherson
- 9.) Yellowknife
- 10.) Chesterfield
- 11.) Athabaska City
- 12.) Grande Prairie
- 13.) Calgary
- 14.) Prince Albert
- 15.) Saskatoon
- 16.) Regina
- 17.) Brandon
- 18.) Winnipeg
- 19.) Thunder Bay
- 20.) Moosonee
- 21.) Sudbury
- 22.) Val d'Or
- 23.) Sept-Île
- 24.) St. John's
- 25.) Schefferville
- 26.) Arlic Bay
- 27.) Port Rose

Das Handelsspiel, das sie nach Canade entfuehrt, im letzten Jahrhundert waren noch uelte Teile dieses grossen Landes nicht erschlossen. Ihre Aufgabe ist es nun, Expeditionen zu starten und Handelspunkte in allen groesseren Siedlungen Canades aufzubauen (siehe Karte). Am Anfang haben sie 1.000 Dollar Startkapital. Damit muessen sie sich langsam hocharbeiten. Ziel des Spieles ist es, in allen 26 Siedlungen Handelsforts zu errichten und damit den canadischen Markt zu beherrschen.

Steedte und Bundessteeten sind so eingezeichnet, wie sie heute existieren und nicht wie 1875. Dies war noetig, damit der Spieler sich besser zurechtfindet.

Auf folgender Basis starten sie Jede Expedition in Vencouver:

Lohn fuer ein Expeditionsmitglied	= 500 Dollar
1 Kenu	= 100 Dollar
1 Gswehr	= 50 Dollar
1 kg Gold	= 200 Dollar
1 Buendel Felle	= 100 Dollar
1 Packet Verpflegung	= 25 Dollar
1 Flasche Whisky	= 5 Dollar

Fuer eine Expedition muss man mindestens ein Expeditionsmitglied anwerben und ein Kenu mitschicken, selbstversteendlich auch genugend Verpflegung.

Es empfiehlt sich, zu scheuen, wo man am meisten Gewinn machen kann und dann diese Region oeffters zu "besuchen". Auch sollte man schauen, mit welchen Waren man die grosssten Profite erzielen kann. In Gegenden, die wenig Gewinn versprechen, sollte man moeglichst schnell Handelsposten und Handelsforts errichten, denn diese kurbeln den Gewinn an.

Ein Handelsposten kostet 3.000 \$ Baukosten und 300 \$ Unterhaltskosten monatlich. Die Gewinne liegen im Bereich von 400 - 1.000 \$.

Ein Handelsfort kostet 15.000 \$ Baukosten und 2.500 \$ Unterhaltskosten monatlich. Die Gewinne liegen im Bereich von 2.000 - 5000 \$.

Natuerlich muss man auch mit Zwischenfaellen rechnen, so koennen Indianer die Expedition ueberfallen, Stromschnellen koennen Waren vernichten, Hunger kann eine Expedition zum scheitern bringen usw.

Bei der Loesung des Spieles wuensche ich viel Spass und stundenlange Unterhaltung.

Koeln, im Dezember 1968

Martin Arnold

Übersicht:



Hauptsitz der Company in
Vancouver, British-Columbia



500 \$ Lohn fuer jedes
Expeditionsmitglied



Handelsposten :
5.000 \$ Baukosten und
500 \$ Unterholtskosten



Handelsort :
15.000 \$ Baukosten und
2.500 \$ Unterhaltskosten

Preistatel

Vancouver
Chesapeake Bay

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert

Prince Rupert



100 \$



50 \$



200 \$



100 \$



25 \$



5 \$